

(11)特許出願公開番号  
特開2003-22396  
(P2003-22396A)

(43)公開日 平成15年1月24日(2003.1.24)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	ページ* (参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 6 1 4 6 1 4 8 5 0 2	G 0 6 F 17/60	3 2 6 1 4 6 Z 1 4 8 5 0 2
A 6 3 F 9/00	5 1 2	A 6 3 F 9/00	5 1 2 B
審査請求 未請求 請求項の数17 O L (全 12 頁) 最終頁に続く			

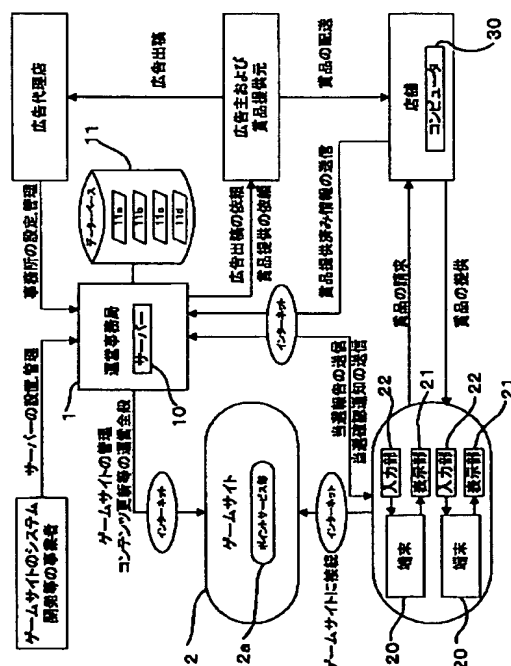
(21)出願番号	特願2001-205655(P2001-205655)	(71)出願人	000127628 株式会社エース電研 東京都台東区東上野3丁目12番9号
(22)出願日	平成13年7月6日(2001.7.6)	(72)発明者	武本 孝俊 東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式 会社エース電研内
		(74)代理人	100082728 弁理士 柏原 健次 Fターム(参考) 2C001 BB05 BB07 BD01 BD03 CA02 CB01 CB04 CB06 CB08 CC02 CC03

(54) 【発明の名称】 ゲームサイト運営装置

(57) 【要約】

【課題】ユーザーが広告を見ることを条件にゲームを実行可能に設定すると共に、ゲームの結果次第では広告に関連する賞品をユーザーに提供することにより、ギャンブル特性と実質的な利益を広告に関連付けることで、ユーザーの参加意欲を高め、広告を効果的にユーザーに見せることができ、しかもポイントサービスも実行するゲームサイト運営装置を提供する。

【解決手段】ゲームサイト２に接続してきたユーザーの端末２０に賞品一覧を表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付け、選択された商品に関連する広告を端末２０に表示する。この広告の表示が終了すると端末２０においてゲームを実行可能にする。ゲームプログラムのダウンロードに基づき所定のポイントを付与し、ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、前記ゲームの結果が当選となる確率を変更する。そしてゲームで当選すると、前記選択した賞品をユーザーに実際に提供する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置において、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、

広告情報の中から、前記選択された商品に関連する広告を選択して前記端末に表示させる関連広告配信手段と、前記広告の表示が終了すると前記端末において前記ゲームを実行可能にするゲーム提供手段と、

前記ゲームの実行内容に応じてポイントを付与し、該ポイントの量を前記サーバーに記憶されたユーザー情報のポイントに加算するポイント演算手段と、

前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、前記ゲームの結果が当選となる確率を変更する当選確率変更手段とを有することを特徴とするゲームサイト運営装置。

【請求項2】前記端末は携帯電話であることを特徴とする請求項1記載のゲームサイト運営装置。

【請求項3】前記ゲーム提供手段は、複数種類のゲームを予め用意しておき、その中からユーザーが希望するゲームを選択させることを特徴とする請求項1または2記載のゲームサイト運営装置。

【請求項4】前記ゲーム提供手段は、前記賞品一覧における賞品ごとにゲームを予め用意しておき、前記選択された賞品に対応するゲームを選択することを特徴とする請求項1または2記載のゲームサイト運営装置。

【請求項5】前記ゲーム提供手段は、前記端末において前記ゲームを実行可能にする度に、該端末で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定することを特徴とする請求項1、2、3または4記載のゲームサイト運営装置。

【請求項6】前記端末で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選した前記ユーザーに対して通知する当選証明手段を有することを特徴とする請求項1、2、3、4または5記載のゲームサイト運営装置。

【請求項7】前記ゲームで当選した際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告を前記サーバーに送信可能とする当選報告手段を有することを特徴とする請求項1、2、3、4または5記載のゲームサイト運営装置。

【請求項8】前記ユーザーから送信された前記当選報告を受信する当選報告受信手段と、前記当選報告受信手段が受信した当選報告の送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信する当選確認証明手段とを有することを特徴とする請求項7記載のゲームサイト運営装置。

【請求項9】前記当選識別子および当選者を識別するた

めの当選者識別情報を前記サーバー側に記憶することを特徴とする請求項6または8記載のゲームサイト運営装置。

【請求項10】前記賞品を提供可能な店舗のコンピュータは、前記サーバーに接続して、前記サーバー側に記憶された前記当選識別子および当選者識別情報を参照し、賞品の提供に係る賞品提供済み情報を前記サーバーに送信することを特徴とする請求項9記載のゲームサイト運営装置。

10 【請求項11】請求項1、2、3、4、5、6、7、8または9記載の前記ゲームサイト運営装置としてコンピュータを機能させることを特徴とするゲームサイト運営プログラム。

【請求項12】賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営方法において、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるステップと、

20 広告情報の中から前記選択された商品に関連する広告を前記端末に表示させるステップと、

前記広告の表示が終了すると前記端末において前記ゲームを実行可能にするステップと、

前記ゲームの実行内容に応じてポイントを付与し、該ポイントの量を前記サーバーに記憶されたユーザー情報のポイントに加算するステップと、

30 前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、前記ゲームの結果が当選となる確率を変更するステップとを、サーバーが有することを特徴とするゲームサイト運営方法。

【請求項13】複数種類のゲームを予め用意しておき、その中からユーザーが希望するゲームを選択させるステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項12記載のゲームサイト運営方法。

【請求項14】前記賞品一覧における賞品ごとにゲームを予め用意しておき、前記選択された賞品に対応するゲームを選択するステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項12または13記載のゲームサイト運営方法。

40 【請求項15】前記端末において前記ゲームを実行可能にする度に、前記端末で継続して実行可能な前記ゲームの回数に上限値を設定するステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項12、13または14記載のゲームサイト運営方法。

【請求項16】前記端末で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選した前記ユーザーに対して通知するステップを、さらに前記サーバーが有することを特徴とする請求項12、13、14または15記載のゲームサイト運営方法。

50 【請求項17】前記ユーザーが、前記ゲームで当選した

際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告を前記サーバーに送信するステップと、前記サーバーが、前記ユーザーから前記当選報告を受信するステップと、前記サーバーが、前記当選報告の送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信するステップとを、さらに有することを特徴とする請求項 12、13、14 または 15 記載のゲームサイト運営方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム、およびゲームサイト運営方法に関する。

【0002】

【従来の技術】最近では、印刷物やテレビ等を用いた広告に代わって、インターネットを利用した広告が、実際の広告配布までの時間が短くまた出費が少なくて済む等を理由に普及している。これには、通信ネットワーク上に専用の広告サイトを設置したり、あるいは他人のサイトの表示画面の片隅に広告バナーを貼り付けたものまで様々な形態が知られている。

【0003】また、各種ゲームを、インターネットを通じてユーザーに提供するゲームサイトでは、特に前記広告を表示画面の片隅にゲームと並行して表示したりすることがよく行われている。これには、ゲームに対する集客力をそのまま広告効果に利用しようとする意図がある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、前述したようなインターネットによる広告では、単に見ただけではユーザー側にとってはさしたる利益もないため、新規のユーザーを広告サイトに誘引したり、既存のユーザーをリピーターとして繰り返し広告サイトに誘引することは困難であった。

【0005】また、アクセス数の多いゲームサイトに広告自体あるいは広告リンクバナーを設置したとしても、ほとんど強制的に広告を見せるだけにとどまり、かえって画面を侵食するものとして、ユーザーに好感を持って受け入れられない場合が多かった。さらに、ゲームサイトにおいては、ユーザーはゲームに傾注するので、広告効果が低いという問題もあった。

【0006】そこで、本願発明は、ユーザーが広告を見ることを条件にゲームを実行可能にすると共に、ゲームの結果次第では広告に関連する賞品をユーザーに提供することで、ギャンブル特性と実質的な利益を広告に関連付けて、ユーザーの参加意欲を高めて広告を効果的にユーザーに見せることができ、しかもポイントサービスも

併せて実行可能なゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるプログラム、およびゲームサイト運営方法を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

10 【1】賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバー(10)としての機能を備えたゲームサイト運営装置において、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末(20)に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、広告情報の中から、前記選択された商品に関連する広告を選択して前記端末(20)に表示させる関連広告配信手段と、前記広告の表示が終了すると前記端末(20)において前記ゲームを実行可能にするゲーム提供手段と、前記ゲームの実行内容に応じてポイントを付与し、該ポイントの量を前記サーバー(10)に記憶されたユーザー情報のポイントに加算するポイント演算手段と、前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、前記ゲームの結果が当選となる確率を変更する当選確率変更手段とを有することを特徴とするゲームサイト運営装置。

【0008】【2】前記端末(20)は携帯電話であることを特徴とする【1】記載のゲームサイト運営装置。

【0009】【3】前記ゲーム提供手段は、複数種類のゲームを予め用意しておき、その中からユーザーが希望するゲームを選択させることを特徴とする【1】または【2】記載のゲームサイト運営装置。

30 【0010】【4】前記ゲーム提供手段は、前記賞品一覧における賞品ごとにゲームを予め用意しておき、前記選択された賞品に対応するゲームを選択することを特徴とする【1】または【2】記載のゲームサイト運営装置。

【0011】【5】前記ゲーム提供手段は、前記端末(20)において前記ゲームを実行可能にする度に、該端末(20)で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定することを特徴とする【1】、【2】、【3】または【4】記載のゲームサイト運営装置。

40 【0012】【6】前記端末(20)で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選した前記ユーザーに対して通知する当選証明手段を有することを特徴とする【1】、【2】、【3】、

【4】または【5】記載のゲームサイト運営装置。

【0013】【7】前記ゲームで当選した際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告を前記サーバー(10)に送信可能とする当選報告手段を有することを特徴とする【1】、【2】、【3】、【4】または【5】記載のゲームサイト運営装置。

50 【0014】【8】前記ユーザーから送信された前記当

選報告を受信する当選報告受信手段と、前記当選報告受信手段が受信した当選報告の送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信する当選確認証明手段とを有することを特徴とする〔7〕記載のゲームサイト運営装置。

〔0015〕〔9〕前記当選識別子および当選者を識別するための当選者識別情報を前記サーバー（10）側に記憶することを特徴とする〔6〕または〔8〕記載のゲームサイト運営装置。

〔0016〕〔10〕前記賞品を提供可能な店舗のコンピュータ（30）は、前記サーバー（10）に接続して、前記サーバー（10）側に記憶された前記当選識別子および当選者識別情報を参照し、賞品の提供に係る賞品提供済み情報を前記サーバー（10）に送信することを特徴とする〔9〕記載のゲームサイト運営装置。

〔0017〕〔11〕前記〔1〕、〔2〕、〔3〕、〔4〕、〔5〕、〔6〕、〔7〕、〔8〕または〔9〕記載の前記ゲームサイト運営装置としてコンピュータを機能させることを特徴とするゲームサイト運営プログラム。

〔0018〕〔12〕賞品を獲得可能なゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営方法において、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末（20）に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるステップと、広告情報の中から前記選択された商品に関連する広告を前記端末（20）に表示させるステップと、前記広告の表示が終了すると前記端末（20）において前記ゲームを実行可能にするステップと、前記ゲームの実行内容に応じてポイントが付与し、該ポイントの量を前記サーバー（10）に記憶されたユーザー情報のポイントに加算するステップと、前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、前記ゲームの結果が当選となる確率を変更するステップとを、それぞれサーバー（10）が有することを特徴とするゲームサイト運営方法。

〔0019〕〔13〕複数種類のゲームを予め用意しておき、その中からユーザーが希望するゲームを選択させるステップを、さらに前記サーバー（10）が有することを特徴とする〔12〕記載のゲームサイト運営方法。

〔0020〕〔14〕前記賞品一覧における賞品ごとにゲームを予め用意しておき、前記選択された賞品に対応するゲームを選択するステップを、さらに前記サーバー（10）が有することを特徴とする〔12〕または〔13〕記載のゲームサイト運営方法。

〔0021〕〔15〕前記端末（20）において前記ゲームを実行可能にする度に、前記端末（20）で継続して実行可能な前記ゲームの回数に上限値を設定するステップを、さらに前記サーバー（10）が有することを特徴とする〔12〕、〔13〕または〔14〕記載のゲームサイト運営方法。

〔0022〕〔16〕前記端末（20）で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選した前記ユーザーに対して通知するステップを、さらに前記サーバー（10）が有することを特徴とする〔12〕、〔13〕、〔14〕または〔15〕記載のゲームサイト運営方法。

〔0023〕〔17〕前記ユーザーが、前記ゲームで当選した際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告を前記サーバー（10）に送信するステップと、前記サーバー（10）が、前記ユーザーから前記当選報告を受信するステップと、前記サーバー（10）が、前記当選報告の送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信するステップとを、さらに有することを特徴とする〔12〕、〔13〕、〔14〕または〔15〕記載のゲームサイト運営方法。

〔0024〕次に本発明の作用について説明する。本発明に係るゲームサイト運営装置によれば、ゲームサイトに接続したユーザーの端末（20）に、先ず最初にゲームにおいて獲得可能な賞品一覧を表示させて、該賞品一覧の中からユーザーに希望する賞品を選択させる。ここで賞品が選択されると、その商品に関連した広告を、広告情報の中から選択して前記端末（20）に表示する。

〔0025〕続いて広告の表示を終了させてから、端末（20）においてゲームを実行可能に提供する。このようにユーザーがゲームを行うためには、所望の賞品の選択に基づき、その賞品に関する広告を見ることが前提条件となる。しかもゲームの結果次第で、ユーザーは選択した商品を実際に獲得できるので、新規のユーザーを効果的に誘引することが可能となる。なお、ゲームの提供はオンラインで行ってもよいし、ユーザーがダウンロードした後、オフラインで実行可能としてもよい。

〔0026〕また、ユーザーにはゲームの実行内容に応じてポイントが付与し、該ポイントの量をサーバー（10）に記憶されたユーザー情報のポイントに加算する。このユーザー情報ごとに累積されるポイント総量に応じて、前記ゲームの結果が当選となる確率を変更する。それにより、ユーザーのゲームに対する参加意欲を高めることが可能となり、よりいっそうと広告をユーザーに見せることにつながり、広告効率を向上させることができる。

〔0027〕また、前記端末（20）としては、一般のパーソナルコンピュータだけではなく、より広く普及している携帯電話でも実行可能とすれば、いつでもどこでもゲームを気軽に楽しむことが可能になり、広告が閲覧される機会もさらに増大する。

〔0028〕また、複数種類のゲームを予め用意しておき、その中からユーザーが希望するゲームを選択可能とすれば、ユーザーの細かなニーズにも対応することができ、より集客力を高めることができる。ここで前記賞品

一覧における賞品ごとにゲームを予め用意しておき、前記選択された賞品に対応するゲームを選択するようにしても面白い。

【0029】また、前記端末(20)においてゲームを実行可能とする度に、端末(20)で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定してもよい。すなわち、ゲームの実行回数が上限値に達すれば、賞品を選択してもゲームは実行不可能となり、ゲームサイトから一旦ログオフし、再びゲームサイトへ新たに接続することを促す。それにより、既存のユーザーをリピーターとして繰返し広告サイトに誘引することができる。

【0030】さらにまた、オンライン上の端末(20)で実行されたゲームの結果が当選の場合に、該当選を証明する当選識別子を当選したユーザーに対して通知することにより、不正な賞品獲得を防止することができる。

【0031】あるいは、ゲームを端末(20)に一旦ダウンロードしたもので、オフライン上の端末(20)でもゲームが可能であるが、かかるゲームで当選した際に、当選者を識別するための当選者識別情報を含む当選報告をサーバー(10)に送信して知らせることができる。当選報告をサーバー(10)が受信した場合には、その送信元ユーザーへ、該当選を証明する当選識別子を含む当選確認通知を送信することで、前記同様に不正な賞品獲得を防止することができる。

【0032】前記当選識別子および当選者を識別するための当選者識別情報は、サーバー(10)側でユーザー情報と共に記憶して管理するとよい。実際の賞品の提供は、賞品提供元(例えば、広告主)に関連する店舗(例えば、全国に展開されているコンビニエンスストア)で行われるが、かかる店舗のコンピュータ(30)から、前記サーバー(10)に接続して、サーバー(10)側に記憶された前記当選識別子および当選者識別情報を参照し、賞品の提供に係る賞品提供済み情報を前記サーバー(10)に送信すれば、サーバー(10)側でも実際の賞品の提供の有無を確認することができる。

【0033】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づき本発明の一実施の形態を説明する。図1～図8は本発明の一実施の形態を示している。本実施の形態に係るゲームサイト運営装置は、インターネット上にゲームサイト2を設置し、このゲームサイト2にアクセスしてきたユーザーの端末20にゲームプログラムをダウンロードし、端末20で実行されたゲームの結果が当選のときに、賞品を提供するように構成したものである。

【0034】図1に示すように、ゲームサイト2の管理およびコンテンツの更新等の運営全般は、運営事務局1が行い、運営事務局1にはゲームサイト2を運営するためのサーバー10が設置されている。また、サーバー10に接続されたデータベース11は、各種賞品情報を記憶する賞品情報記憶部11a、各種広告情報を記憶す

る広告情報記憶部11b、各種のゲームプログラムを記憶するゲーム記憶部11c、それに会員登録済みのユーザーに関する各種情報を記憶するユーザー情報記憶部11d等を有している。

【0035】ゲームプログラムは、例えばサン・マイクロシステムズ社が開発したJava(ジャバ)言語で作成され、HTML(ハイパーテキスト・マークアップランゲージ)形式のデータに組み込めば、Java対応の検索閲覧ソフト(ブラウザ)で実行可能なものである。データベース11のゲーム記憶部11cに記憶されたゲームプログラムは、検索閲覧ソフトからの要求でユーザー側の端末20にダウンロードされるものである。

【0036】もちろん、ゲームプログラムは、Java言語以外の言語で作成されたものであってもよいが、本実施の形態に係るゲームプログラムは、賞品一覧および広告等の画像データと共に端末20に一度にダウンロードされ、端末20で独立して実行可能なものである。また、ゲームプログラムを含むゲームサイト運営プログラムは、CD-ROM(シーディーロム)、光磁気ディスクあるいはフロッピー(登録商標)ディスク等の磁気的、または光学的に記憶可能な可搬型記録媒体に記録されていてもよい。

【0037】サーバー10は、各種商品情報の中から賞品一覧をユーザーの端末20に表示し、その賞品一覧からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、ここで選択された商品に関連する広告を各種広告情報の中から選択して端末20に表示させる関連広告配信手段と、広告の表示が終了すると端末20においてゲームを実行可能にするゲーム提供手段の各機能を実現可能なものである。

【0038】さらにサーバー10は、前記ゲームの実行内容に応じてポイントを付与し、該ポイントの量を前記サーバー10に記憶されたユーザー情報のポイントに加算するポイント演算手段と、前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、前記ゲームの結果が当選となる確率を変更する当選確率変更手段等の各種機能も実現可能なものである。

【0039】ゲームサイト2は、種々の機能を有する端末20に対応して構築されている。このゲームサイト2には、ユーザーがゲームの実行前にアクセス可能であり、前記サーバー10のポイント演算手段によるポイント加算等のポイントサービスを受けるためのポイントサービス部2aが設けられている。

【0040】端末20は、ゲームサイト2を利用するユーザー側のコンピュータの本体、携帯電話、携帯情報端末、CATV(ケーブルテレビ)、WebTV(ウェブティービー)、通信衛星や通信衛星を用いた通信サービスを受けることのできるテレビ、およびゲーム機等を含むものである。これらの端末20は、インターネット接続および電子メール送受信等の所定機能を有するもので

あり、表示部21と入力部22を有している。かかる端末20は特に携帯電話とすることが、その普及度合いや利便性の観点から望ましい。

【0041】ユーザーは端末20からインターネットを介してゲームサイト2に接続すると、ポイントサービスを受けるための登録を行うことができる。すなわち、ポイントサービス部2aにおける所定の会員登録フォームで個人情報(名前、年齢、性別、電子メールアドレス、趣味等)を入力すると、サーバー10のデータベース11で自動的に会員登録されると共に、ユーザーIDが発行されて電子メール等によりユーザーの端末20に通知される。また、ユーザーIDおよび個人情報は、各ユーザー毎に自動的にデータベース11に登録され、かかる登録後は一元的に管理される。

【0042】会員登録を済ませたユーザーが、端末20からインターネットを介してゲームサイト2に接続すると、まず始めにポイントサービス部2aにおいてユーザーIDによる認証手続きを求められる。このとき、会員登録時に発行されたユーザーIDを入力すると、ポイントサービスが受けられることになる。かかるポイントサービスの詳細に関しては後述する。なお、会員登録を行わなくても、次述する広告の閲覧およびゲームの実行は可能であるが、ポイントが付加されることはない。

【0043】ユーザーIDによる認証手続きが無事終了すると、端末20の表示部21に、賞品一覧および「ゲームを始める前に賞品を選択して下さい」というメッセージが表示される。表示部21に表示された賞品一覧の中から所望の賞品を選択するには、端末20の入力部22を用いて行う。本実施の形態では、選択すべき賞品は1つに設定されているが、2以上の所定の複数個を選択できるように設定してもよい。

【0044】賞品一覧の中から1つの賞品を選択すると、選択された賞品に対応する広告が端末20の表示部21に表示され、所定時間の広告の表示が終了すると、ゲームプログラムが端末20へダウンロードされる。それにより、ユーザーは端末20でゲームが実行可能になる。ゲームプログラムには、ダウンロード先のユーザー情報ごとに累積されているポイントの総量に応じた所定の当選確率が付与されている。

【0045】すなわち、ゲームの結果が当選となる確率は、サーバー10の当選確率変更手段により、前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて変更される。具体的には、ポイント数が多くなるほど、当選確率が高くなるように自動的に設定される。ポイントは前記ゲームの実行内容に応じて、サーバー10のポイント演算手段により所定数ずつ付与されるものであるが、本実施の形態では、ゲームプログラムが端末20へダウンロードする度に1ポイントずつ付与され、各ユーザー情報の既存のポイントに加算されるようになっている。

【0046】ゲームプログラムによって端末20で実行

可能なゲームは、例えばスロットマシンに見立てた図柄合わせゲーム等である。図柄合わせゲームの場合には、端末装置20の表示部21に3つの図柄をスクロール表示させた後に、3つの図柄を所定の順番で停止表示し、停止表示された図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となるものである。

【0047】表示部21において、3つの図柄のスクロール表示の同時開始から、3つの図柄が所定の順番で総て停止表示されるまでが1回のゲーム単位となる。ダウンロードしたゲームプログラムでは、ゲームの実行回数が所定の上限値(例えば10回)に到達すると、それ以上は継続して実行できず、再度ゲームサイト2に接続し直して新たにダウンロードしなければならないように設定されている。

【0048】ゲームの結果が実際に当選となった場合には、当選報告手段として端末20から当選報告メールをサーバー10へ送信可能になる。すなわち、当選しない限り、当選報告メールを送信することはできない。当選報告メールには、会員登録を済ませている場合にはユーザーID、会員登録をしていない場合には当選者識別情報として、当選者の住所や氏名、電話番号等を含めるようになっている。

【0049】サーバー10は、その当選報告受信手段により前記当選報告メールを受信すると、当選確認証明手段によって、当選を証明する当選番号(当選識別子)や賞品の提供先に係る情報を含む当選確認通知を、送信元ユーザーへ電子メールで送信する。このとき、受信した当選報告メールの内容と、送信した当選確認通知の内容とは、各ユーザー情報に対応付けてデータベース11中のユーザー情報記憶部11dに自動的に記憶されるようになっている。

【0050】また、ゲームプログラムをダウンロードせずに、オンラインでゲームを行う場合には、単に端末20の表示部21に当選番号を表示するようにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10の記憶部11に記憶される。

【0051】さらにまた、特にオンラインでゲームを行う場合には、前述の如くゲームプログラムをダウンロードする度ではなく、ゲームを所定回数(例えば5回)ずつ実行する度に、1ポイントずつ付与するようになり、ゲームの結果が、2つの図柄が同一に揃うリーチ状態を経た後に結局ハズレとなった場合には、残念賞として例えば5ポイントずつ付与するようにしてもよい。

【0052】賞品を実際に提供可能な店舗のコンピュータ30は、サーバー10に接続して、サーバー10のデータベース11に記憶された当選番号および賞品の提供先に係る情報と、来店したユーザーにより示された当選番号やユーザーID等の情報とを照合し、両者が一致すれば、賞品の提供に係る賞品提供済み情報をサーバー

10

20

30

40

50

10に送信するものである。このとき、ユーザーは実際に賞品を受け取ることができる。なお、店舗としては、賞品提供上の利便性の観点から全国展開されているコンビニエンスストアが好ましい。

【0053】以上、ゲームサイト2を運営するサーバー10、ゲームサイト2を利用するユーザーの端末20、およびゲームの結果当選になり、賞品の提供が実際に行われる店舗のコンピュータ30を中心にして説明した。次に、ゲームと共に表示される広告、およびサーバー10の管理について簡単に説明する。

【0054】図1に示すように、賞品提供元である広告主は、賞品の提供が実際に行われる店舗に賞品を配送し、かつ広告代理店に広告を出稿するものである。これに限らず、広告主は賞品提供元と同一である必要はなく、賞品提供に関して一定の関係を有していればよい。

【0055】広告代理店は、サーバー10の設置されている運営事務局1の設定、管理を行うものであり、運営事務局1は、広告出稿および賞品提供を広告主に依頼するものである。運営事務局1に実際にサーバー10を設置したり、設置したサーバー10を管理したりするのは、ゲームサイト2のシステム開発等の事業者が行うものである。

【0056】次に、前述したゲームサイト運営装置により実行されるゲームサイト運営方法についてさらに詳細に作用を説明する。

【0057】ゲームサイト2では、ユーザーの会員登録およびユーザーが認証を受けてポイントの獲得を行う処理と、賞品一覧を表示した後ゲームプログラムをユーザーの端末20にダウンロードする処理と、ユーザーから送られてくるゲームの当選報告に対して当選番号を付与し、その証明を通知する処理と、賞品交換を行う店舗からの問い合わせに対して当選番号の照合等を行う処理とから構成される。このほか、端末20にダウンロードされるゲームプログラム、賞品交換を行う店舗のコンピュータ30で実行されるプログラムにより本方法は実行されることになる。

【0058】図2は、ゲームサイト2に接続したユーザーの会員登録処理を示している。ユーザーは端末20からゲームサイト2に接続し（ステップS101：Y）、ポイントサービス部2aを開いて（ステップS102：Y）、所定の会員登録フォームより個人情報（名前、年齢、性別、電子メールアドレス等）を入力する（ステップS103）。

【0059】入力に誤りがなければ（ステップS104：Y）、サーバー10のデータベース11で自動的に会員登録されると共に（ステップS105）、ユーザーIDが発行されて電子メールによりユーザーの端末20に送信され（ステップS106）、処理を終了する（エンド）。新規のユーザーIDおよび個人情報は、各ユーザー毎に自動的にデータベース11に追加登録され、サ

ーバー10により一元的に管理される。

【0060】図3は、サーバー10における賞品一覧の表示処理およびゲームプログラムのダウンロード処理を示している。ユーザーからゲームのダウンロードを目的とするアクセスがあると（ステップS201：Y）、先ず始めにポイントサービス部2aにおいてユーザーIDによる認証手続きを求められる（ステップS202）。ここで会員登録時に発行されたユーザーIDを入力すると、ポイントサービスが受けられることになる。なお、認証手続きは省略することができるが、かかる場合、その時のアクセス分に関するポイントが付加されることはない。

【0061】ユーザーIDによる認証手続きが終了する（あるいは省略する）と、続いて端末20の表示部21に、賞品一覧および「ゲームを始める前に賞品を選択して下さい」というメッセージが表示される（ステップS203）。賞品一覧およびメッセージの表示ばかりでなく、ゲームの概要や説明も合わせて表示するようにしてもよい。

【0062】ユーザーが端末20の入力部22により、賞品一覧の中から1つの賞品を選択すると（ステップS204：Y）、ここで選択された賞品に対応する広告が端末20の表示部21に表示される（ステップS205）。賞品に対応する広告が所定時間表示されてこの広告が終了すると（ステップS206：Y）、ゲームプログラムが端末20にダウンロードされて（ステップS207）、処理を終了する（エンド）。このようにユーザーがゲームを行うためには、所望の賞品の選択に基づきその賞品に関する広告を見ることが前提条件となる。

【0063】また、データベース11のゲーム記憶部11cに複数種類のゲームを予め格納しておき、その中からユーザーが希望するゲームを選択可能に構成してもよい。それにより、ユーザーの細かなニーズにも対応することができ、より集客力を高めることができる。さらにまた、前記賞品一覧における賞品ごとに異なるゲームを予め用意しておき、前記選択された賞品に対応するゲームを選択するようにしても面白い。

【0064】図4は、会員登録済みのユーザーに対するポイント付与処理を示している。ユーザーがゲームサイト2に接続した際、ユーザーIDを入力して認証手続きを行った場合に、その認証手続きが適正と認められれば（ステップS301：Y）、サーバー10のポイント演算手段によるポイントサービスを受けられることになる。

【0065】ここで前記ゲームプログラムのダウンロードが完了すると（ステップS302：Y）、それに基づき所定のポイントが加算される（ステップS303）。例えば、ゲームプログラムをダウンロードする度に1ポイントずつ付与してもよいが、特別キャンペーン中に限って3ポイント付与する等と、様々な加算ポイント数を

10

20

30

40

50

設定することができる。

【0066】今回加算されたポイントは、ユーザーIDや個人情報と共に、累積ポイントとして自動的にデータベース11のユーザー情報記憶部11dに登録される（ステップS304）。また、今回加算されたポイントを含む累積ポイントは、このポイント総量に対応した次回ダウンロードするゲームの当選確率と共に、ゲームの開始画面の片隅に表示される等してユーザーの端末20に通知されるようになっている（ステップS305）。

【0067】ダウンロードしたゲームの結果が当選となる確率は、サーバー10の当選確率変更手段により、前記ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて変更される。具体的には、ポイント数が多くなるほど、当選確率が高くなるように自動的に設定される。かかる所定の当選確率に設定されたゲームプログラムがユーザーの端末20にダウンロードされることになる。

【0068】より詳細には、ゲームの基本的な当選確率を200分の1と定めておき、例えばポイントの総量が5ポイント累積される度に、順次、199分の1、198分の1、197分の1…等と変更するとよい。なお、後述するがゲームの結果が当選となった場合には、これを機に前記ポイントの総量は0にリセットされるようになっている。

【0069】このように、ユーザーのゲームの実行内容に応じてポイントを付与し、ユーザー情報ごとに累積されるポイントの総量に応じて、ゲームの結果が当選となる確率を変更することで、ユーザーのゲームに対する参加意欲を高めることが可能となり、よりいっそうと広告を効果的にユーザーに見せることにつながり、広告効率を向上させることができる。

【0070】図5は、ダウンロードされたゲームプログラムが端末20で実行される際の処理を示している。先ずゲームの開始画面が端末20の表示部21に表示される（ステップS401）。ユーザーがゲームを開始すると（ステップS402：Y）、ゲームの実行回数に「1」を加算し（ステップS403）、ゲームを実行する（ステップS404）。

【0071】ゲームでは、端末装置20の表示部21にスロットマシンの如く図柄がスクロール表示される。ここで3つの図柄がスクロール表示された後に、所定の順番で1つずつ停止表示される。総ての図柄が停止表示された時点で、図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となる。ゲームの結果、2つの図柄が同一に揃うリーチ状態となった場合も含めて、結局3つとも総て同一には揃わなかった場合はハズレに終わることになる。

【0072】ゲームが終了すると（ステップS405：Y）、ゲームの結果が当選か否かを判断する（ステップS406）。ゲームの結果が当選であれば（ステップS406：Y）、表示部21上におけるゲーム画面がメール送信画面に変わる。ここで当選報告手段の機能によ

て、端末20からサーバー10へ当選報告の電子メールが送信可能になる。

【0073】当選報告の電子メールを送信するにあたっては、端末20において、ユーザー登録済みであるユーザーに対してはユーザーIDの入力を、登録していないユーザーに対しては賞品提出先（当選者）に係る情報（例えば、住所、氏名、年齢、職業等の情報）の入力を受け付け、これらの情報を含む当選報告の電子メールがサーバー10に送信される（ステップS407）。

【0074】当選報告の電子メールを受信したサーバー10からは、当選を証明する当選確認通知に係る電子メールが返信されてくるので、端末20はこれを受信する（ステップS408）。この電子メールには、サーバー10が設定する当選番号が含まれている。その後、このゲームプログラムでゲームが再度実行できないように設定し処理を終了する（ステップS410）。このとき、当該ユーザーに対して登録されていたポイントの総量は0にリセットされるようになっている。

【0075】ゲームの結果が当選でない場合には（ステップS406：N）、実行回数が上限回数未満か否かを判定し、未満であれば（ステップS409：N）、ステップS402に戻り、再度のゲームを実行可能にする。実行回数が上限回数に達している場合には（ステップS409：Y）、以後、当該ゲームプログラムが実行できないように設定して処理を終了する（ステップS410）。

【0076】端末20で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定したことにより、ゲームの実行回数が上限値に達すれば、賞品を選択してもゲームは実行不可能となり、ゲームサイト2から一旦ログオフし、再びゲームサイト2へ新たに接続することを促す。それにより、既存のユーザーをリピーターとして繰り返しゲームサイト2に誘引することができ、また更新された最新の広告を見せる機会を増やすことができる。

【0077】図6は、サーバー10による当選報告の受信ないし当選確認通知の送信の処理を示している。サーバー10では当選報告受信手段により、端末20からの当選報告に係る電子メールを受信すると（ステップS501）、当選番号を割り当てる（ステップS502）。

【0078】また、割り当てた当選番号と、受信した当選報告の電子メールに含まれる賞品提出先（当選者）に関するユーザーID等のユーザー情報とを対応付けて記憶する（ステップS503）。さらに、当選確認証明手段によって、当選番号を含む当選確認通知に係る電子メールを、先の当選報告の電子メールの送信元ユーザーへと返信する（ステップS504）。

【0079】図7および図8は、実際の賞品の提供に関する処理を示している。ゲームで当選したユーザーが店舗で賞品を受け取る際には、店舗のコンピュータ30からサーバー10に接続すると（ステップS601）、サ



ーバー10から照合画面が送信されてきて、店舗のコンピュータ30の表示部に照合画面が表示される(ステップS602)。

【0080】次に、店舗の店員は、賞品交換に来たユーザーに当選番号と住所氏名等を尋ね、店舗のコンピュータ30の入力部から当選番号およびユーザー情報を入力する。ここで入力された情報はサーバー10に送信される(ステップS603)。サーバー10の側では、受信した情報とサーバー10側に記憶してある情報とが一致するかどうかを判断し、照合の結果がコンピュータ30に送られて、その画面に表示される(ステップS604)。

【0081】両方の情報が一致すれば、真正な当選者と確認できるので、店舗では、実際に賞品を提供し、その後、賞品提出済み情報をサーバー10に送信する(ステップS605)。一方、両方の情報が一致しなければ、賞品の引き渡しは行わない。このような処理により、不正な賞品獲得を防止することができ、また、サーバー10側でも実際の賞品の提供の有無を確認することができる。

【0082】すなわち、店舗のコンピュータ30から照合の問い合わせを受けたサーバー10は、図8に示すように、当選番号等の照合処理を行い、店舗で入力された情報とサーバー側に記憶してある情報とが互いに一致するかを判断する(ステップS701)。そして、照合の結果を店舗のコンピュータ30に返信する(ステップS702)。

【0083】照合に成功した場合には(ステップS703; Y)、店舗のコンピュータ30からの賞品提出済み情報を受信し、賞品の引き渡し完了を登録する(ステップS704)。照合に成功しなかった場合には(ステップS702; N)、引き渡し完了の登録をすることなく処理を終了する(エンド)。

【0084】なお、前記ゲームサイト運営装置の処理動作を実現するためのゲームサイト運営プログラムをサーバー10等のコンピュータで実行する際には、コンピュータ内のハードディスク装置等の補助記憶装置にプログラムを格納しておき、メインメモリにロードして実行する。また、ゲームサイト運営プログラムは、前述したがCD-ROM等の可搬型記録媒体にプログラムを格納して売買したり、インターネット等のネットワークを介して接続されたコンピュータの記録装置に格納しておき、ネットワークを通じて他のコンピュータに転送することもできる。

【0085】以上、前記実施の形態においては、賞品一覧の中から端末20の入力部22を用いて1つの賞品を選択するようにしたが、これに限らず、所定の複数の賞品を選択してもよい。例えば、このとき、所定の複数の賞品に対応する各広告が端末20の表示部21に表示され、全ての広告の表示が終了した後に、ゲームが開始さ

れるように設定するとよい。

【0086】また、ゲームの結果が当選である場合に、サーバー10が当選を証明する当選番号を端末20に電子メールで送信するようにしたものを示したが、これに限らず、特にゲームプログラムをダウンロードせずに、オンラインでゲームを行う場合には、サーバー10の当選証明手段により、単に端末20の表示部21に当選番号を表示するようにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10の記憶部11に記憶される。

【0087】また、特にオンラインでゲームを行う場合には、前述の如くゲームプログラムをダウンロードする度ではなく、ゲームを所定回数(例えば5回)ずつ実行する度に、1ポイントずつ付加するようにしたり、ゲームの結果が、2つの図柄が同一に揃うリーチ状態を経た後に結局ハズレとなった場合には、残念賞として例えば5ポイントずつ付加するようにしてもよい。

【0088】さらにまた、例えばキャンペーン期間等の所定期間が経過した際に、当選番号に基づき実際に賞品提供がなされたユーザーの中からさらに特賞の抽選を行い、その当選者に対して例えば航空券等の特賞を付与するように構成しても面白く、なおさらユーザーを惹き付けることができる。

【0089】

【発明の効果】本発明に係るゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるプログラム、およびゲームサイト運営方法によれば、ゲームサイトに接続したユーザーの端末に広告を表示し、広告の表示を終了後にゲームを実行可能にし、ユーザーのゲームの実行内容に応じてポイントを付与し、ユーザーのポイント総量に応じてゲームの結果が当選となる確率を変更し、ゲームで当選となった場合に賞品を提供することにより、新規のユーザーを効果的に誘引することが可能となると共に、広告をよりいっそう効果的にユーザーに見せることになり、広告効率を向上させることができる。

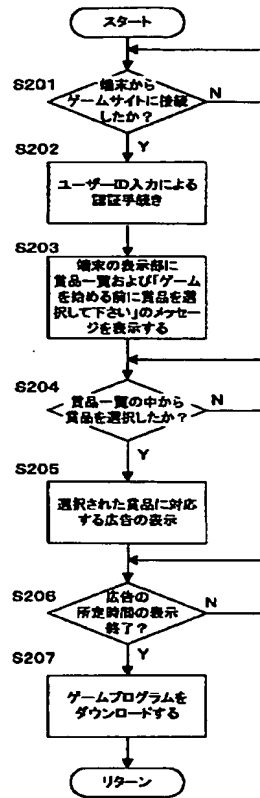
【0090】また、前記端末としては、一般のパーソナルコンピュータだけではなく、より広く普及している携帯電話でも実行可能とすれば、いつでもどこでもゲームを楽しむことが可能になり、広告が閲覧される機会もさらに増大する。また、複数種類のゲームを予め用意しておき、その中からユーザーが希望するゲームを選択可能とすれば、ユーザーの細かなニーズにも対応することができ、より集客力を高めることができる。ここで前記賞品一覧における賞品ごとにゲームを予め用意しておき、前記選択された賞品に対応するゲームを選択するようにしても面白い。

【図面の簡単な説明】

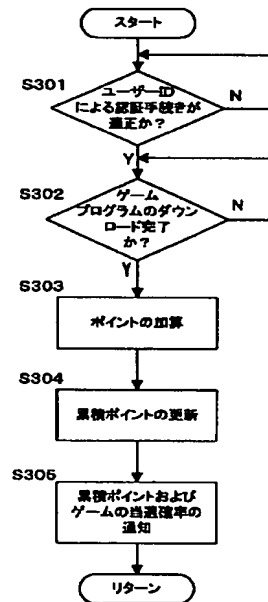
【図1】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置を示すブロック図である。



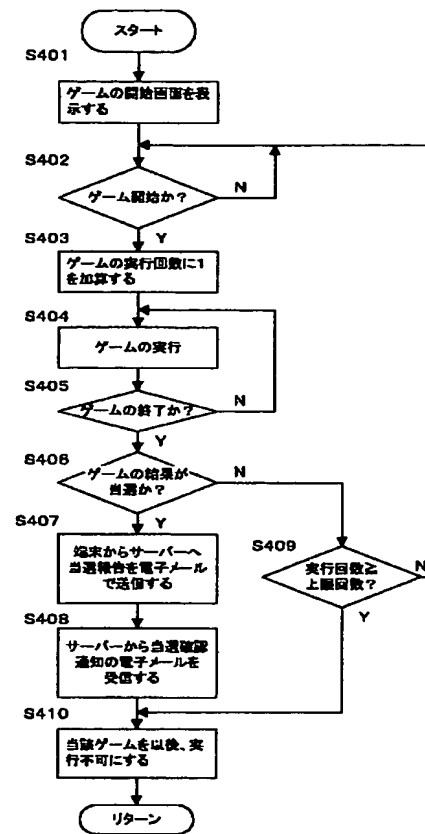
【図3】



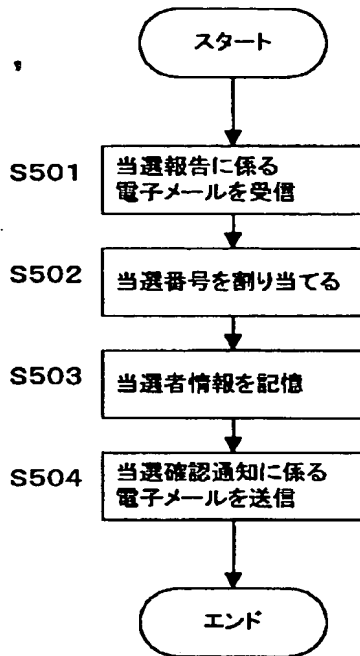
【図4】



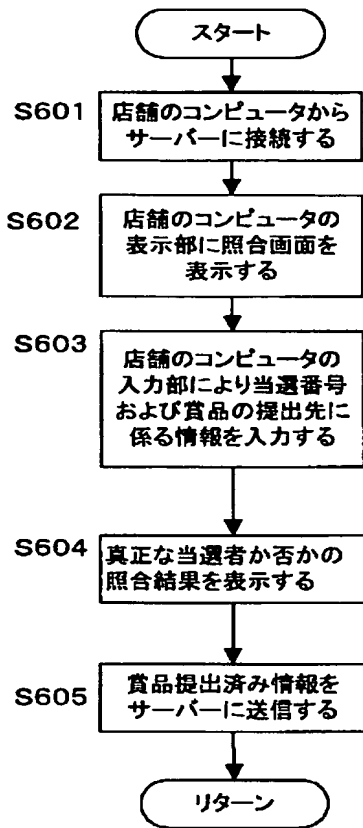
【図5】



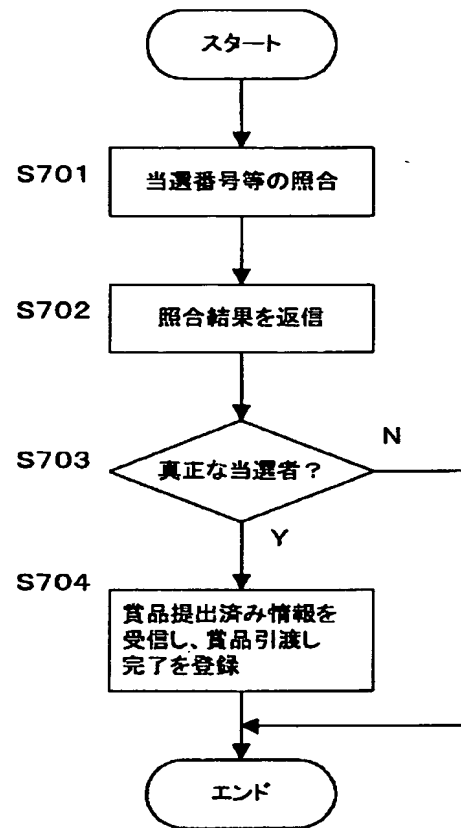
【図6】



【図7】



【図8】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.

A 6 3 F 13/12

識別記号

F I

A 6 3 F 13/12

テーマコード (参考)

C  
Z